

**PENGARUH PENERAPAN STRATEGI *INQUIRING MIND WANT TO KNOW* DENGAN *CARD SORT* MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO
TERHADAP HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA KELAS VII
SMP N 1 GEYER GROBOGAN TAHUN AJARAN 2011/2012**

NASKAH PUBLIKASI

Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Guna Mencapai Derajat
Sarjana S-1

Program Studi Pendidikan Biologi



Oleh :

NIKEN TRI UTAMI PUTRI

A 420 080 007

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2011**

PERSETUJUAN

PENGARUH PENERAPAN STRATEGI *INQUIRING MIND WANT TO KNOW* DENGAN *CARD SORT* MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA KELAS VII SMP N 1 GEYER GROBOGAN TAHUN AJARAN 2011/2012

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

NIKEN TRI UTAMI PUTRI
A 420 080 007

Disetujui untuk dipertahankan
Dihadapan Dosen Penguji Skripsi Sarjana S-I

Pembimbing I



Dra. Titik Suryani M.Sc
Tanggal : 27 Juni 2012

Pembimbing II



Drs. Sumanto
Tanggal : 28 Juni 2012

PENGESAHAN

**PENGARUH PENERAPAN STRATEGI *INQUIRING MIND WANT TO KNOW* DENGAN *CARD SORT* MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO
TERHADAP HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA KELAS VII
SMP N 1 GEYER GROBOGAN TAHUN AJARAN 2011/2012**

yang dipersiapkan dan disusun oleh :

NIKEN TRI UTAMI PUTRI
A 420 080 007

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada hari *Senin* , tanggal: 2 Juli 2012
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

1. Dra. Titik Suryani M.Sc
2. Drs. Sumanto
3. Dra. Aminah Asngat M.Si

(*Titik*)
(*Sumanto*)
(*Aminah*)

Surakarta 2 Juli 2012

Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan



Dra. H. Sofyan Anif, M.Si.
NIK. 547

PENGARUH PENERAPAN STRATEGI *INQUIRING MIND WANT TO KNOW* DENGAN *CARD SORT* MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA KELAS VII SMP N 1 GEYER GROBOGAN TAHUN AJARAN 2011/2012

Niken Tri Utami Putri, A420080010, Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012, 109 halaman.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penerapan strategi *Inquiring Mind Want To Know* dengan *Card Sort* menggunakan media video materi Pengelolaan Lingkungan terhadap hasil belajar IPA biologi siswa kelas VII SMP N 1 Geyer Tahun Ajaran 2011/2012. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang membandingkan antara strategi pembelajaran *Inquiring Mind Want To Know* dan strategi pembelajaran *Card Sort*. Penelitian diukur dengan menggunakan aspek kognitif dan afektif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kognitif kelas menggunakan strategi pembelajaran *Inquiring Mind Want To Know* (78.74), nilai rata-rata afektif (80,29), sedangkan nilai rata-rata kognitif menggunakan strategi pembelajaran *Card Sort* (71.80) dan nilai rata-rata afektif (75,86). Hasil analisis data kognitif menunjukkan bahwa nilai probabilitas $0.031 < 0.05$, nilai probabilitas afektif $0.036 < 0.05$, sehingga terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas dengan menggunakan strategi pembelajaran *Inquiring Mind Want To Know* dan strategi pembelajaran *Card Sort* pada pokok materi Pengelolaan Lingkungan Kelas VII SMP Negeri 1 Geyer Tahun ajaran 2011/2012.

Kata kunci: strategi pembelajaran *Inquiring Mind Want To Know*, strategi pembelajaran *Card Sort*

PENDAHULUAN

Kualitas pendidikan di Indonesia saat ini sangat memprihatinkan. Hal ini dibuktikan bahwa indeks pengembangan manusia di Indonesia makin menurun. Penyebab rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia antara lain dari faktor tenaga pendidik, sarana prasarana, lingkungan dan lain-lain. Kenyataan di lapangan menunjukkan adanya kecenderungan siswa yang kurang aktif dalam proses belajar mengajar, karena siswa cenderung belajar dengan teknik menghafal yang dicatat dari penjelasan guru dan dari buku. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, penggunaan media pembelajaran juga kurang maksimal dan kurang sesuai dengan materi yang disampaikan, sehingga kurang merangsang aktivitas belajar peserta didik secara optimal.

Hasil observasi lapangan, proses belajar mengajar di SMP Negeri 1 Geyer pada pelajaran biologi masih menggunakan ceramah yang divariasi dengan diskusi informasi dan pemberian tugas. Pada kegiatan belajar mengajar pokok materi tertentu, guru sudah menerapkan pembelajaran yang membuat siswa menjadi aktif, akan tetapi siswa belum bisa mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan kondusif sehingga hasil belajar belum optimal. Pemilihan strategi mengajar merupakan hal yang penting untuk diperhatikan dan

disesuaikan dengan tujuan belajar. Hal tersebut dilakukan supaya siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar sehingga hasil belajar bisa mencapai nilai maksimal. Strategi yang kurang tepat menyebabkan siswa terlihat kurang memperhatikan aktifitas positif dalam proses pembelajaran, siswa sering membuat gaduh, berbicara dengan teman, kurang berani mengungkapkan pendapat, jarang menyampaikan pertanyaan, mengantuk dan kurang aktif dalam pembelajaran.

Metode belajar aktif merupakan pendekatan belajar yang berbasis pada aktifitas anak. Dalam konsep ini, anak menjadi pusat dalam rangkaian proses kegiatan belajar. Oleh karena itu, prinsip metode belajar aktif adalah membuat anak aktif, anak senang dalam melakukan kegiatan, dan berpusat pada anak.

Dalam penelitian ini peneliti mencoba menerapkan dua macam strategi pembelajaran aktif, yaitu strategi *Inquiring Mind Want To Know* dan *Cart Sort*. Strategi pembelajaran *Inquiring Mind Want To Know* merupakan metode pembelajaran yang dirancang untuk membangkitkan minat siswa pemikiran siswa serta keberanian siswa. Strategi ini dapat mengubah suasana kelas yang biasa menjadi kelas yang penuh argumen dan rasa ingin mengungkapkan argumen. Strategi ini divariasikan dengan diskusi dengan presentasi. Sedangkan strategi pembelajaran

Card Sort atau dengan kata lain pemilihan kata merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik, klasifikasi, fakta tentang objek atau mereview informasi. Gerakan fisik yang diutamakan dapat membantu untuk memberi energi kepada kelas yang telah letih. Ciri khas strategi pembelajaran *Card Sort* adalah guru memberikan kategori yang nantinya siswa disuruh bergerak atau berkeliling untuk menemukan kategori yang sama dan nantinya siswa yang telah menemukan kategori yang sama, siswa tersebut diminta presentasi di depan kelas.

Penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran video. Media video merupakan media yang mempunyai suara, ada gerakan dan objek dapat dilihat. Media video memiliki banyak keunggulan dibandingkan dengan media lainnya. Dapat membuat konsep yang abstrak menjadi lebih kongkrit, dapat menampilkan gerak yang dipercepat atau diperlambat sehingga lebih mudah diamati, dapat menampilkan detail suatu benda atau proses, serta membuat penyajian pembelajaran lebih menarik, sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti berkeinginan melakukan

penelitian tentang pengaruh penggunaan strategi pembelajaran aktif terhadap hasil belajar biologi siswa dalam proses pembelajaran biologi, dengan judul penelitian “PENGARUH PENERAPAN STRATEGI *INQUIRING MIND WANT TO KNOW* DENGAN *CARD SORT* MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII SMP N 1 GEYER TAHUN AJARAN 2011/2012”.

LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS TINDAKAN

PENGERTIAN BELAJAR

Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Pengertian belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2003 : 2).

Belajar adalah suatu kegiatan kegiatan yang kita lakukan untuk memperoleh sejumlah ilmu pengetahuan. Dalam belajar, kita tidak bisa melepaskan diri dari

beberapa hal yang dapat mengantarkan kita berhasil dalam belajar. Banyak orang yang belajar dengan susah payah, tetapi tidak mendapatkan hasil apa-apa, hanya kegagalan yang ditemui. Penyebabnya tidak lain karena belajar tidak teratur, tidak disiplin, dan kurang bersemangat, tidak tahu bagaimana cara berkonsentrasi dalam belajar, mengabaikan masalah pengaturan waktu dalam belajar, istirahat yang tidak cukup, dan kurang tidur (Djamarah, 2002 : 10).

FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI BELAJAR

Belajar yang efektif sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor kondisional, yaitu: faktor kegiatan, belajar memerlukan latihan, belajar siswa lebih berhasil, siswa yang belajar perlu mengetahui apakah ia berhasil atau gagal dalam belajarnya, faktor asosiasi, pengalaman masa lampau, faktor kesiapan belajar, faktor minat dan usaha, faktor fisiologis, faktor intelegensi (Hamalik, 2003 : 32-33).

Belajar adalah proses yang menimbulkan terjadinya suatu perubahan atau pembaharuan dalam tingkah laku dan kecakapan, sampai dimana perubahan itu dapat dicapai atau dengan kata lain, berhasil baik atau tidaknya belajar itu tergantung pada beberapa factor, yaitu: 1) Faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri yang disebut faktor individual (factor kematangan, kecerdasan,

latihan, motivasi, dan faktor pribadi)

2) Faktor yang ada di luar individu yang disebut faktor sosial (faktor keluarga/keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang dipergunakan dalam belajar mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia, dan motivasi sosial).

HASIL BELAJAR

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui tingkat pemahaman seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi. Pengukuran demikian dimungkinkan karena pengukuran merupakan kegiatan ilmiah yang dapat diterapkan pada berbagai bidang termasuk pendidikan (Purwanto, 2009 : 44).

Bukti bahwa seseorang telah belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. tingkah laku memiliki unsur subjektif dan unsur motoris. Unsur subjektif adalah unsur rohaniah, sedangkan unsur motoris adalah unsur jasmaniah. Bahwa seseorang sedang berpikir dapat dilihat dari raut mukanya, sikapnya dalam rohaniah tidak dapat kita lihat (Hamalik, 2003 : 30).

STRATEGI PEMBELAJARAN

Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai sejumlah langkah yang direkayasa sedemikian rupa untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Sebuah strategi mengajar dapat berlaku umum bagi semua guru bidang studi selama orientasi sasarannya sama (Syah, 2010 : 211).

Strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga akan memudahkan peserta didik menerima dan memahami materi pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat dikuasai. Strategi pembelajaran mengandung penjelasan tentang metode atau prosedur dan teknik yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung (Uno. 2010: 2-3).

PEMBELAJARAN AKTIF

Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktifitas pembelajaran. Dengan ini mereka secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi pelajaran, memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam satu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata. Dengan belajar aktif ini, peserta didik diajak untuk turut serta

dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental tetapi juga fisik. Dengan cara ini biasanya peserta didik akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan (Zaini, 2007 : 15).

STRATEGI PEMBELAJARAN *INQUIRING MIND WANT TO KNOW*

Strategi pembelajaran *Inquiring Mind Want To Know* merupakan teknik sederhana yang dapat merangsang rasa ingin tahu peserta didik dengan mendorong spekulasi mengenai topik atau persoalan. Strategi ini bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Para peserta didik lebih mungkin menyimpan pengetahuan tentang materi pelajaran yang tidak tercakup sebelumnya jika mereka terlibat sejak awal dalam sebuah pengalaman pengajaran kelas penuh (Silberman, 1996 : 104).

Strategi pembelajaran *Inquiring Mind Want To Know* adalah salah satu strategi untuk membuat siswa belajar secara aktif dengan membangkitkan keingintahuan siswa dengan meminta mereka untuk membuat perkiraan-perkiraan tentang suatu topik atau suatu pertanyaan. Langkah-langkah pembelajaran menurut Zaini (2007 : 28) adalah sebagai berikut: 1) Buat satu pertanyaan tentang materi pelajaran yang dapat membangkitkan minat siswa untuk mengetahui lebih lanjut

atau mendiskusikannya dengan teman. Pertanyaan tersebut harus dibuat yang sekiranya hanya diketahui oleh sebagian kecil siswa. 2) Beri saran agar siswa menjawab apa saja sesuai dengan dugaan mereka. 3) Jangan memberi jawaban secara langsung. Tampung semua dugaan-dugaan. Biarkan siswa bertanya-tanya tentang jawaban yang benar. 4) Gunakan pertanyaan tersebut sebagai jembatan untuk mengajarkan apa yang akan diajarkan pada siswa siswi ini. Jangan lupa beri jawaban yang benar di tengah-tengah anda menyampaikan pelajaran.

STRATEGI PEMBELAJARAN CART SORT

Strategi pembelajaran *Cart Sort* merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik klasifikasi, fakta tentang objek atau mereview ilmu yang telah diberikan sebelumnya. Gerakan fisik yang dominan dalam strategi ini dapat membantu mendinamisir kelas yang kelelahan. Langkah-langkah pembelajaran menurut Zaini (2007 : 53-54) adalah sebagai berikut: 1) Setiap siswa diberi potongan kertas yang berisi informasi atau contoh yang tercakup dalam satu atau lebih kategori, 2) Mintalah siswa untuk bergerak dan berkeliling di dalam kelas untuk menemukan kartu dengan kategori yang sama, 3) Siswa dengan kategori yang sama diminta

mempresentasikan kategori masing-masing di depan kelas, 4) Seiring dengan presentasi dari tiap-tiap kategori tersebut, berikan poin-poin penting terkait materi pelajaran.

Tujuan dari strategi dan metode belajar *Card sort* ini adalah untuk mengungkapkan daya ingat terhadap materi pelajaran yang telah dipelajari siswa. Hal-hal yang perlu diperhatikan adalah: 1) Kartu-kartu tersebut jangan diberi nomor urut, 2) Kartu-kartu tersebut dibuat dalam ukuran yang sama, 3) Jangan memberi tanda kode apapun pada kartu-kartu tersebut, 4) Kartu-kartu tersebut terdiri dari beberapa bahasan dan dibuat dalam jumlah yang banyak atau sesuai dengan jumlah siswa, 5) Materi yang ditulis dalam kartu-kartu tersebut, telah diajarkan dan telah dipelajari oleh siswa.

MEDIA PEMBELAJARAN

Media pengajaran merupakan peralatan yang dapat digunakan atau tidak digunakan, tergantung dari tujuan instruksional, keadaan awal siswa yang aktual, materi pelajaran, prosedur didaktis dan bentuk pengelompokan siswa. Maka, tersedianya sejumlah media pengajaran, memberikan sejumlah alternatif kepada guru untuk memilih alat mana yang paling sesuai, dengan mengingat keuntungan dan kelemahan dari masing-masing media pengajaran (Winkel, 1996 : 287).

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan guru dalam menggunakan media pengajaran untuk mempertinggi kualitas pengajaran. Pertama, guru perlu memiliki pemahaman media pengajaran, kriteria memilih dan menggunakan media pengajaran dalam proses belajar siswa. Kedua, guru terampil membuat media pengajaran sederhana untuk keperluan pengajaran, terutama media dua dimensi atau media grafis, dan beberapa media tiga dimensi, dan media proyeksi. Ketiga, pengetahuan dan keterampilan dalam menilai keaktifan penggunaan media dalam proses pengajaran (Sudjana, 2001 : 2-4).

PENELITIAN YANG RELEVAN

Menurut penelitian Kuncoro (2011), dengan judul “Upaya peningkatan Hasil Belajar Biologi Materi Ekosistem Dengan Menggunakan Metode *Inquiry* Siswa Kelas VIIA MTs Yaumika Kalijambe Sragen Tahun Ajaran 2010/2011”, menunjukkan bahwa menggunakan metode *Inquiry* dapat meningkatkan hasil belajar biologi siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Sunarni (2009), dengan judul “Penerapan Strategi Pembelajaran *Card Sort* pada Pokok Materi Keanekaragaman Pada Tingkat Organisasi Kehidupan Untuk meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VIIIE SMP Negeri 2

Cawas Tahun Ajaran 2009/2010”, menunjukkan bahwa strategi pembelajaran *Card Sort* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

HIPOTESIS TINDAKAN

Berdasarkan tinjauan pustaka di atas, maka hipotesis penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut : ”Ada pengaruh penerapan strategi pembelajaran *Inquiring Mind Want To Know* dan strategi pembelajaran *Cart Sort* terhadap hasil belajar biologi ranah kognitif dan afektif siswa kelas VII SMP Negeri 1 Geyer tahun ajaran 2011/2012”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini telah dilakukan di kelas VIIA, VIIB, dan VIIC di SMP Negeri 1 Geyer tahun pelajaran 2011/2012 pada bulan Mei 2012.

PROSEDUR PENELITIAN

Prosedur penelitian meliputi tahap persiapan dan pelaksanaan. Pada tahap persiapan melakukan dialog awal dengan guru Biologi kelas VII untuk menentukan kelas-kelas yang dijadikan subyek penelitian serta kelas eksperimen, menanyakan mengenai kondisi kelas saat pembelajaran biologi dan hasil belajar yang didapat selama ini. Menentukan kelas sampel dengan menggunakan Cluster Random Sampling pada sampel kelas VIIA sebagai kelas eksperimen I (*Inquiring Mind Want To Know*), kelas VIIB sebagai kelas eksperimen II (*Cart Sort*), VIIC sebagai kelas

kontrol. Ketiga kelas ini mempunyai kemampuan awal yang sama. Memilih materi pembelajaran yang diajarkan dan dicocokkan dengan materi pembelajaran yang sedang berjalan, membuat silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran ketiga kelas tersebut. Membuat kisi-kisi soal *test* beserta butir soal untuk penilaian aspek kognitif, membuat kisi-kisi angket untuk penilaian afektif. Melakukan try out soal postes dan angket yang dilakukan pada kelas selain kelas sampel untuk mengetahui validitas, reliabilitas, derajat kesukaran, dan daya pembeda yang merupakan syarat instrument guna pengambilan data.

Pada tahap pelaksanaan pertama yang dilakukan adalah mengumpulkan data berupa dokumen nilai siswa kelas VIIA, VIIB, VIIC kemudian menguji keseimbangan antara ketiga kelas. Melaksanakan pembelajaran dengan memberikan perlakuan strategi *Inquiring Mind Want To Know* pada kelas VIIA dan strategi *Card Sort* pada VIIB, memberikan postes diakhir pembelajaran dengan soal yang sama.

RANCANGAN PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen pendidikan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerapan strategi pembelajaran *Inquiring Mind Want To Know* dan *Card Sort* menggunakan media video terhadap

hasil belajar biologi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Geyer. Kelas eksperimen I (VIIA) diberi perlakuan dengan menggunakan strategi *Inquiring Mind Want To Know*, kelas eksperimen II (VIIB) diberi perlakuan dengan menggunakan strategi *Card Sort*, dan kelas VIIC sebagai kelas kontrol menggunakan strategi konvensional. Sebelum perlakuan, ketiga kelas tersebut dipastikan memiliki kemampuan awal yang sama. Sebagai tahap akhir penelitian ini, masing-masing kelas diberi postes untuk mengukur aspek kognitif dan diberikan angket untuk mengukur aspek afektif.

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Observasi
2. Metode Dokumentasi
3. Metode Tes
 - a. Uji Validitas

Tabel 3.4. Rangkuman Uji Validitas Hasil Tes Kognitif

Ranah Penilaian	Jumlah Item	Keputusan Uji Validitas	
		Valid	Invalid
Kognitif	40	32	8

- b. Uji Reliabilitas

Tabel 3.5. Rangkuman Uji Reliabilitas Hasil Tes Kognitif

Ranah Penilaian	Jumlah Item	Indeks Reliabilitas	Keputusan Uji
Kognitif	40	0,8668	Reliabel

c. Uji Kesukaran Soal

Tabel 3.6 Rangkuman Uji Tingkat Kesukaran Hasil Tes Kognitif

Ranah Penilaian	Jumlah Soal	Tarf Kesukaran		
		Sukar	Sedang	Mudah
Kognitif	40	4	23	13

d. Uji Daya Beda

Tabel 3.7. Rangkuman Uji Daya Beda Hasil Tes Ranah Kognitif

Jumlah Soal	Kriteria Penilaian				
	Sangat Jelek	Jelek	Cukup	Baik	Baik Sekali
40	2	8	26	4	0

4. Metode Angket

a. Uji Validitas

Tabel 3.9 Rangkuman Uji Validitas Hasil Tes Uji Coba Ranah Afektif

Ranah Penilaian	Jumlah Item	Keputusan Uji Validitas	
		Valid	Invalid
Afektif	30	26	4

b. Uji Reliabilitas

Tabel 3.10 Rangkuman Uji Reliabilitas Hasil Tes Uji Coba Ranah Afektif

Penilaian	Jumlah Item	Indeks Reliabilitas	Keputusan Uji
Afektif	30	1,0	Reliabel

TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisis data digunakan untuk membuktikan kebenaran hipotesis yang diajukan, yang diawali dengan uji prasyarat terlebih dahulu.

1. Teknik Uji Prasyarat

Uji prasyarat merupakan suatu proses uji analisis data sebelum dilakukan uji hipotesis. Uji prasyarat terdiri dari dua uji data yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Perhitungan dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Uji Homogenitas dilakukan sebagai prasyarat dalam analisis Anova yang bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh homogen atau tidak terhadap kedua kelompok perlakuan.

2. Teknik Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui perbandingan hasil belajar antara siswa yang diberi perlakuan strategi pembelajaran *Inquiring Mind Want To Know* dengan strategi pembelajaran *Cart Sort* dan konvensional. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan Anava satu jalan (*One Way Anava*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. UJI KESEIMBANGAN

1. Uji normalitas data kemampuan awal.

Tabel 3.1 Hasil uji normalitas

		Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig
Kemampuan awal	Kelas VIIA	0.066	35	0.200*
	Kelas VIIB	0.077	35	0.200*
	Kelas VIIC	0.086	35	0.200*

Menunjukkan bahwa nilai probabilitas dari ketiga kelas sama yaitu 0.200 dan memiliki nilai probabilitas lebih besar dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas Variansi Data Kemampuan Awal

Berdasarkan hasil uji homogenitas diperoleh nilai probabilitas signifikansi $> 0,05$ yaitu 0,674. Maka dapat disimpulkan bahwa ketiga varian populasi adalah sama.

3. Uji Keseimbangan antara Kelas Eksperimen 1, Kelas Eksperimen 2 dan Kelas Kontrol

Dari perhitungan diperoleh nilai probabilitas signifikansi $> 0,05$ yaitu 0,594 maka H_0 diterima, berarti sebelum perlakuan ketiga kelas mempunyai kemampuan awal yang sama. Jadi antara siswa yang menggunakan strategi pembelajaran *Inquiring Mind Want To Know*, strategi pembelajaran *Card Sort* dan strategi pembelajaran konvensional sebelum perlakuan dalam kondisi seimbang.

B. DESKRIPSI DATA SISWA

1. Data Hasil belajar aspek kognitif

Tabel 4.4 Data Rata-rata Nilai Hasil Belajar Kognitif Siswa

No.	Uraian	Kelas		
		<i>Inquiring Mind Want To</i>	<i>Card Sort</i>	Kontrol
1.	Jmlh siswa	35	35	35
2.	Nilai max	94	87	84
3.	Nilai min	54	53	38
4.	Jmlh nilai	2756	2513	2281
5.	Rata-rata	78.74	71.80	65.17

2. Data Hasil belajar aspek afektif

Tabel 4.8 Data Rata-rata Nilai Hasil Belajar Afektif Siswa

Uraian	Kelas		
	<i>Inquiring Mind Want To</i>	<i>Card Sort</i>	Kontrol
Jmlh siswa	35	35	35
Nilai max	95	90	82
Nilai min	66	62	60
Jmlh nilai	2810	2655	2505
Rata-rata	80.29	75.86	71.57

C. PEMBAHASAN

1. Perbandingan hasil belajar aspek kognitif

a. Perbandingan hasil belajar aspek kognitif strategi *Inquiring Mind Want To Know* dengan strategi *Card Sort*

Pada uji uji lanjut anava diperoleh nilai probabilitas kelompok *Inquiring Mind Want To Know* dan *Card Sort* $0,031 < 0,05$ maka H_{01} ditolak sehingga H_{11} diterima, yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar kognitif yang signifikan antara strategi *Inquiring Mind Want To Know* dengan strategi *Card Sort*. Dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar aspek kognitif strategi *Inquiring Mind Want To Know* lebih besar dari strategi *Card Sort* yaitu $78.74 > 71.80$. Hal ini menunjukkan bahwa strategi *Inquiring Mind Want To Know* lebih baik dibandingkan dengan strategi *Card Sort*.

- b. Perbandingan hasil belajar aspek kognitif strategi *Inquiring Mind Want To Know* dengan strategi konvensional.

Pada uji uji lanjut anava diperoleh nilai probabilitas kelompok *Inquiring Mind Want To* dan konvensional $0,000 < 0,05$ maka H_{01} ditolak sehingga H_{11} diterima, yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar kognitif yang signifikan antara strategi *Inquiring Mind Want To* dengan strategi konvensional. Dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar aspek kognitif strategi *Inquiring Mind Want To Know* lebih besar dari strategi *Card Sort* yaitu $78.74 > 65.17$. Hal ini menunjukkan bahwa strategi *Inquiring Mind Want To Know* lebih baik dibanding strategi konvensional.

- c. Perbandingan hasil belajar aspek kognitif strategi *Card Sort* dengan strategi konvensional.

Pada uji uji lanjut anava diperoleh nilai probabilitas kelompok *Card Sort* dan konvensional $0,042 < 0,05$ maka H_{01} ditolak sehingga H_{11} diterima, yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar kognitif yang signifikan antara strategi *Card Sort* dengan strategi konvensional. Dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar aspek kognitif strategi *Card Sort* lebih besar dari konvensional yaitu $71.80 > 65.17$. Hal ini menunjukkan bahwa

strategi *Card Sort* lebih baik dibanding strategi konvensional.

2. Perbandingan hasil belajar aspek afektif.

- a. Perbandingan hasil belajar aspek afektif strategi *Inquiring Mind Want To Know* dengan strategi *Card Sort*

Pada uji uji lanjut anava diperoleh nilai probabilitas kelompok *Inquiring Mind Want To* dan *Card Sort* $0,036 < 0,05$ maka H_{01} ditolak sehingga H_{11} diterima, yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar afektif yang signifikan antara strategi *Inquiring Mind Want To* dengan strategi *Card Sort*. Dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar aspek afektif strategi *Inquiring Mind Want To Know* lebih besar dari strategi *Card Sort* yaitu $80.29 > 75.86$. Hal ini menunjukkan bahwa strategi *Inquiring Mind Want To Know* lebih baik dibandingkan dengan strategi *Card Sort*.

- b. Perbandingan hasil belajar aspek afektif strategi *Inquiring Mind Want To Know* dengan strategi konvensional.

Pada uji uji lanjut anava diperoleh nilai probabilitas kelompok *Inquiring Mind Want To* dan konvensional $0,000 < 0,05$ maka H_{01} ditolak sehingga H_{11} diterima, yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar kognitif yang signifikan antara strategi *Inquiring Mind Want To* dengan

strategi konvensional. Dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar aspek afektif strategi *Inquiring Mind Want To Know* lebih besar dari strategi *Card Sort* yaitu $75.86 > 71.57$. Hal ini menunjukkan bahwa strategi *Inquiring Mind Want To Know* lebih baik dibanding strategi konvensional.

- c. Perbandingan hasil belajar aspek afektif strategi *Card Sort* dengan strategi konvensional.

Pada uji lanjut anava diperoleh Nilai probabilitas kelompok *Card Sort* dan konvensional $0,044 < 0,05$ maka H_{01} ditolak sehingga H_{11} diterima, yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar kognitif yang signifikan antara strategi *Card Sort* dengan strategi konvensional. Dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar aspek kognitif strategi *Card Sort* lebih besar dari konvensional yaitu $75.86 > 71.57$. Hal ini menunjukkan bahwa strategi *Card Sort* lebih baik dibanding strategi konvensional.

Berdasarkan uraian diatas membuktikan bahwa strategi *Inquiring Mind Want To Know* lebih baik dari strategi *Card Sort* dan konvensional. Dan kedua strategi tersebut dapat meningkatkan hasil belajar biologi siswa kelas VII SMP Negeri 1 geyer.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Kedua strategi berpengaruh dan dapat meningkatkan hasil belajar IPA Biologi siswa SMP N 1 Geyer Tahun Ajaran 2011/2012 pokok bahasan pengelolaan lingkungan.
2. Ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar dengan menggunakan strategi pembelajaran *Inquiring Mind Want To Know*, *Card Sort* dan konvensional. Nilai rata-rata kognitif dan afektif kelas *Inquiring Mind Want To Know* 78.74 dan 80,29, nilai rata-rata kognitif dan afektif kelas *Card Sort* 71.80 dan 75,86, sedangkan nilai kognitif dan afektif kelas kontrol 65.17 dan 71.57. Hasil belajar menggunakan strategi *Inquiring Mind Want To Know* lebih baik dibanding dengan strategi *Card Sort* dan konvensional.

Saran

1. Kepala Guru Biologi

- a. Guru hendaknya memperhatikan strategi mengajar yang tepat yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran dan mampu mengembangkan keaktifan siswa dalam bertanya dan rasa ingin tahu siswa agar siswa lebih mudah menguasai konsep atau materi yang diberikan

- b. Strategi *Inquiring Mind Want To Know* dan *Card Sort* dapat digunakan sebagai strategi alternatif untuk lebih meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar dan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA Biologi.
- c. Guru dapat menggunakan strategi ceramah yang divariasi dan menggunakan media pembelajaran untuk membangkitkan minat belajar dan motivasi siswa.

2. Kepada Siswa

- a. Siswa hendaknya lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, meningkatkan ketrampilan berfikir dan lebih kritis dalam mempelajari sesuatu yang baru.
- b. Siswa hendaknya berusaha mengembangkan pengetahuan sendiri dan tidak hanya mengandalkan penjelasan dari guru sehingga siswa akan lebih paham dan mudah menguasai konsep atau materi yang diajarkan yang diajarkan.

3. Kepada Peneliti Lain

Peneliti yang lain perlu mengadakan penelitian sejenis menggunakan strategi *Inquiring Mind Want To Know* dan *Card Sort* atau strategi belajar aktif lainnya ditinjau dari variabel lain yang berkaitan dengan hasil belajar biologi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Rahasia Sukses Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah B Uno. 2010. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Jogjakarta: Pustaka Pelajar.
- Silberman, Melvin L. 1996. *Active Learning 101 Strategi to Teach Any Subject*.
Terjemahan Sarjuli dkk. Yogyakarta: Insan Madani.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2001. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algasindo.
- Syah, Muhibin. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Winkel. 1996. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Zaini, Hisyam dkk. 2007. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD IAIN Sunan Kalijaga.

